

**NEED HELP WITH INSTALLATION,
MAINTENANCE OR SERVICE?**

**NINTENDO CUSTOMER SERVICE
WWW.NINTENDO.COM**

*or call 1-800-255-3700
MON.-SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time
(Times subject to change)*

**BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION,
L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION ?**

**SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
WWW.NINTENDO.COM**

*ou appelez le 1 (800) 255-3700
LUN.-DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique
(Heures sujettes à changement)*



Nintendo of Canada Ltd.
110 - 13480 Crestwood Place
Richmond, B.C. V6V 2J9
Canada
www.nintendo.ca

61313A



PRINTED IN U.S.A. /
IMPRIMÉ AUX É.-U.

NINTENDO DS™

HOTEL DUSK Room 215™

INSTRUCTION BOOKLET / MODE D'EMPLOI

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions
Altered vision

Eye or muscle twitching
Involuntary movements

Loss of awareness
Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

Important Legal Information

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.



Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.



Rumble Pak
Compatible
(sold separately)

THIS GAME IS COMPATIBLE WITH THE RUMBLE PAK ACCESSORY.

NEED HELP PLAYING A GAME?

Nintendo's game pages, at www.nintendo.com/games, feature walkthroughs, frequently-asked questions, and codes for many of our games. If your answer isn't there, check out our forums where you can exchange tips with other gamers online.

For more information about our forums, visit www.nintendo.com/community.

If you don't have access to the web-site, recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.



©2007 NINTENDO/CING. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO AND CING. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED. This product uses the LC Font by Sharp Corporation, except some characters. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.



CONTENTS

5

| | | | |
|-------------------------|----|-------------------------------|----|
| Prologue | 6 | Talking | 18 |
| Characters | 8 | Searching | 20 |
| Controls | 10 | Solving Puzzles | 22 |
| Checking In | 12 | Using Your Notebook | 23 |
| In Pursuit of the Truth | 14 | Progressing Through the Story | 26 |
| Controlling Kyle | 16 | Manuel en Français | 30 |

Holding the Nintendo DS

You will hold the Nintendo DS sideways when playing Hotel Dusk. Put the Touch Screen on the right if you're right-handed, or on the left if you're left-handed. You can change the handedness setting when you start a game for the first time (see p. 12) or on the system menu (see p. 25). Explanations in this manual default to right-handedness.



Single screenshots in this manual are labeled TOUCH for Touch Screen images, and are unlabeled for images on the other screen.

PROLOGUE

6

The name's Kyle Hyde.

On December 24, 1976, I shot a man named Brian Bradley. He was my partner. And my friend.

"Hey, Bradley! I just heard from the chief. You really going to do it?"

"Yeah. We think it's the only way to get the info we need."

"I don't know..."

"Look, I know it's dangerous, but I'm the only one in position to get this done."

"All right, partner. If you say so.So what are you going to tell Mila?"

"Not much. Probably tell her I'm being transferred or something. Might even send her to Boston to live with some family until this whole thing blows over. Safer than letting you watch her, right?"

December, 1975. Bradley goes undercover to investigate a Manhattan-based crime syndicate. A year later he sells us out and gives confidential police information to the bad guys. He's a traitor. I hear the news, canvas the city, and finally track him down.

"Why'd you do it, Bradley?"

He turns to run...and I shoot him. Bradley crumples and takes a dive into the river, but the body's never found. A dirty cop's not a popular subject, so the whole thing's swept under the carpet in a matter of days.

"We don't waste manpower looking for dead rats, Hyde. Forget it."

As for me? I leave my badge and gun on my desk and walk away. Eight years on the force...done.

7

It's been three years since I left the 89th Precinct and New York behind. Now I'm a salesman for an outfit called Red Crown...but I'm still looking for Bradley.

On the surface, Red Crown's a door-to-door sales firm dealing in household goods. But Ed, the boss, has himself a little side business finding things that don't always want to be found, and from time to time, I lend a hand.

When a job comes in, Ed tells me where to go and puts whatever I'm supposed to find on an order sheet that he mails to me. When I arrive, I just lay low until the sheet shows. But once I get it, it's time to go to work.

December 28, 1979. The last Friday of the year. Ed pages me, but I let it slide for a few hours before calling in. ...It was a rough night.

"Hyde! Why haven't you checked in?"

"Stop yelling, Ed. My head's pounding like a marching band caught in a stampede."

"Hung over again, eh? Well, no sympathy here. Ya reap what ya sow! Now listen up! I got a job for ya! It's a place called Hotel Dusk. Package is on the way, and the order sheet's inside."

"Got it."

I hang up and climb back into my beat-up station wagon. Time to hit the road.

I didn't realize it when I started this trip, but as I pull up to Hotel Dusk I get the feeling I'm going to find something. Something that will lead me to Bradley.

CHARACTERS

8



Kyle Hyde

A thirty-three-year-old former N.Y.P.D. detective. He's been a traveling salesman for the past three years, but continues to search for his missing ex-partner, Brian Bradley. He presents a gruff and cavalier exterior, but drops all pretense when something grabs his attention.



Mila

A girl Kyle sees on the road while traveling to Hotel Dusk. When she arrives at the hotel, Kyle learns she cannot speak. She wears a bracelet identical to the one Bradley wore.

9



Rachel

The twenty-seven-year-old secretary for Red Crown's president, Ed. She's Kyle's main contact person and sometimes confidante. She's witty and kind, and knows nothing about Kyle's search for Bradley.



Dunning

The forty-nine-year-old owner of Hotel Dusk. He's a stubborn man who dislikes cops, crooks, and trouble in equal measure. He tells Kyle the story of Room 215.



Ed

The fifty-five-year-old president of Red Crown. He's a friend of Kyle's deceased father, and ex-L.A.P.D. He's the only one who knows that Hyde's looking for Bradley.

Brian Bradley

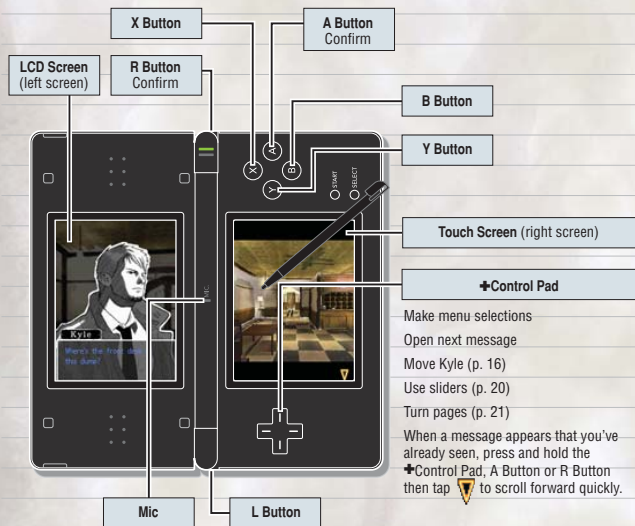
The man Kyle is trying to find, Bradley is Kyle's former partner and friend. Three years ago he switched sides and gave confidential police information to a crime syndicate he was supposed to be investigating. Kyle shot him, but Bradley disappeared and hasn't been seen since.



CONTROLS

10

Hotel Dusk is controlled almost exclusively by tapping and sliding the stylus on the Touch Screen. Below is the Nintendo DS layout and corresponding game controls.



11

If you're playing right-handed, you will not use the B, X, Y, or L Buttons.

Close the Nintendo DS in mid-game to activate the energy-saving Sleep Mode. Open the system to continue playing.

Menu Selection Controls

To make a choice on a conversation screen (p. 18), tap an option once to select it, then once more to confirm your choice. Menu choices on all other screens are completed by tapping a selection once.

About Left-Handed Settings

If you select to play left-handed at the beginning of the game, the button functionality will change as shown to the right. If you want to change handedness during game play, open your notebook and select System to do so (p. 25).

Please note that the +Control Pad up, down, left, and right displays will be the same as when you are holding the Nintendo DS sideways.

| Right-Handed | | Left-Handed |
|----------------------|---|-------------------|
| +Control Pad – up | ◆ | Y Button |
| +Control Pad – down | ◆ | A Button |
| +Control Pad – left | ◆ | B Button |
| +Control Pad – right | ◆ | X Button |
| A Button | ◆ | +Control Pad – up |
| R Button | ◆ | L Button |

CHECKING IN

12

Make sure your Nintendo DS is turned off. Insert the Hotel Dusk Room 215 Game Card into the DS Game Card Slot until it clicks into place, then turn the power on.

When playing with a Rumble Pak, insert it into the Game Boy Advance Game Pak slot until it clicks into place.

1. After you turn the power on, read the information on the start-up screen (shown to the right), then tap it to proceed to the DS Menu Screen.

WARNING - HEALTH AND SAFETY

BEFORE PLAYING, READ THE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET FOR IMPORTANT INFORMATION ABOUT YOUR HEALTH AND SAFETY.

TO GET AN EXTRA COPY FOR YOUR REGION, GO ONLINE AT www.nintendo.com/healthsafety/

Touch the Touch Screen to continue.

2. On the DS Menu Screen, tap the Hotel Dusk Room 215 panel.

If you have your Nintendo DS Start-up Mode set to Auto, the DS Menu Screen will not appear. See your Nintendo DS Instruction Booklet for more details.

3. When playing for the first time, you'll need to choose either the right-handed or left-handed setting before moving to the title screen.

The next time you play, you'll skip the handedness setting and move directly to the title screen.



TOUCH

TOUCH

Title Screen

Choose a selection by tapping it with the stylus.


| | |
|----------|--|
| START | Start playing from the beginning. |
| CONTINUE | Continue playing a game in progress. After you select CONTINUE, you must choose a save file from which to start playing. |



TOUCH

13

About Saving

To save your game, select the notebook icon  on the movement screen (p. 16). When the notebook screen (p. 23) appears, choose Save / Load, then tap Save. Next, select a file to which you want to save, then confirm by tapping Yes when it appears. You will also have the chance to save at the end of each chapter (p. 14). To erase a saved data file, select Save / Load, then tap Erase when it displays.

You can erase all saved data by pressing and holding the A, B, X, Y, L, and R Buttons at the same time when you start up the game.

Be careful! Deleted game data cannot be restored!




TOUCH

IN THE PURSUIT OF THE TRUTH

14

The story of Hotel Dusk Room 215 is divided into chapters. To progress through the game, guide Kyle Hyde through the hotel so he can interact with the people staying there.

1. Controlling Kyle (p. 16-17)

Touch a spot on the screen to start Kyle moving in that direction. The farther the stylus is from him, the faster he'll move. When you come to a door, tap the door icon  to interact with the door. You can knock on a door by tapping it, or try to open it by touching the handle twice.



5. Moving to the Next Chapter

As you repeat steps 1 through 4, time will pass in the game. After a certain amount of time has passed, you'll stop and reflect on what has happened in the current chapter, then move on to the next one.



4. Solving Puzzles (p. 22)

In the course of the game, you'll sometimes run into a puzzle that must be solved. Use all the functions of the Nintendo DS to figure them out!



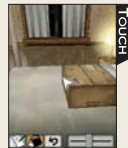
2. Talking (p. 18-19)

Talk to people to gather information, then use that information to progress through the story.



3. Searching (p. 20-21)


Search any areas or items that catch your interest. You may find an important clue!



Game Over

Be careful when interacting with people! If you say the wrong thing or behave in the wrong way, you may get tossed out of the hotel and end your game.

Using the Notebook (p. 23-25)

Tap the notebook icon  on the movement screen (p. 16) to open your notebook. Here you can check information on people and items, save your game, look at a map, and perform other tasks.



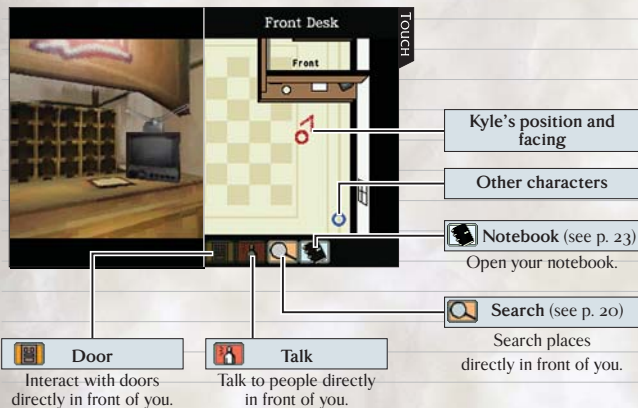
CONTROLLING KYLE

16

As you play, you must guide Kyle through the hotel. The left screen will show what Kyle sees as he travels. Move close to people with whom you want to talk or areas you want to search.

Movement Screen

Kyle will move in the direction dictated by touching the screen with the stylus. Touch the screen farther away from him to make him walk faster.



Move Closer to People and Items

When you approach a person, will light up. Tap it to initiate conversations, ask questions, and follow up on clues (see p. 18). When you approach an area that can be searched, will light up. Tap it to zoom in on whatever's in front of you, at which point you can search the area.



Doors

When you approach a door, will light up. If you tap the icon, the door will appear on the Touch Screen. Tap the door twice to knock, or tap the knob twice to attempt to open the door. Select to write memos (see p. 21); to use items (see p. 21), or to go back to the movement screen.



Using Keys



Many doors in the hotel are locked. If you have a key for a particular room, touch , select the key, then touch the doorknob to use it.

TALKING

18

Hotel Dusk is populated by deadbeats, liars, and thieves—but you'll have to talk to them if you want to uncover their secrets and progress through the game.

Conversation Screen




Tap  on the movement screen to advance to the conversation screen, where you can speak to people. Tap  to scroll through messages as they appear. When conversation choices appear, tap a selection once to choose it, then tap it again to confirm your choice.



TOUCH

TOUCH

Following Up

When you see , you can follow up on what the person you're speaking with just said by tapping . If you're playing left-handed, this  will appear on the left screen where Kyle is displayed. Following up on the right things is like opening a door into the heart of the story, so use this ability wisely.



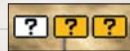
TOUCH

GAME OVER




Depending on the paths conversations take, and how you handle certain puzzles, Kyle may get tossed out of the hotel or retreat to his room. If either one happens, it's game over for you. If you want to pick up from where you left off, choose Retry. If you want to return to the title screen, choose Back to Title.

19

Question Panels



When Kyle hears something that sparks his curiosity, he'll store a question about it in his mind. These questions are divided into three different categories, and he can ask them whenever there is a break in the conversation. The three question types are shown below.

| | |
|---|---|
|  | Questions that can be satisfied by talking with one person. If you miss the chance to ask one of these questions, you may remember it later. In this case, the icon will be grey. |
|  | Questions that require talking to more than one person, or questions that you don't know whom to ask. |
|  | Questions necessary to solve a specific problem. |

Question Panel

Tap once to select, and twice to confirm.



TOUCH

Memo (see p. 21)

Write notes and review information in your notebook.

Items (see p. 23)

Show items in your possession to other characters. Select an item, then choose Show to use this feature.

Back

Return to the movement screen.

Review


Take another look at conversations where you used a conversation panel.

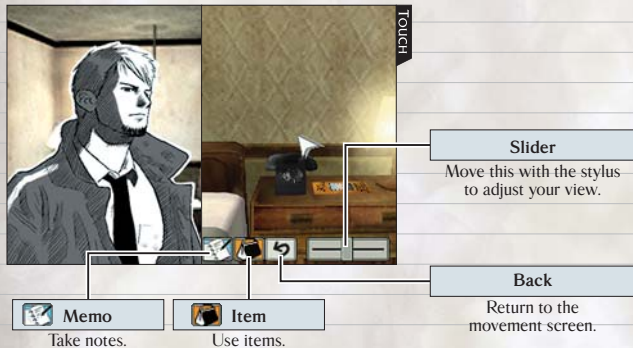
SEARCHING

20

To solve the mysteries you come across, you'll need to search areas and items. Be sure to conduct a thorough examination of anything you find suspicious. Who knows what clues you may uncover?



Search Screen

Tap  on the movement screen to move to the search screen. On this screen, double-tap whatever you want to examine.




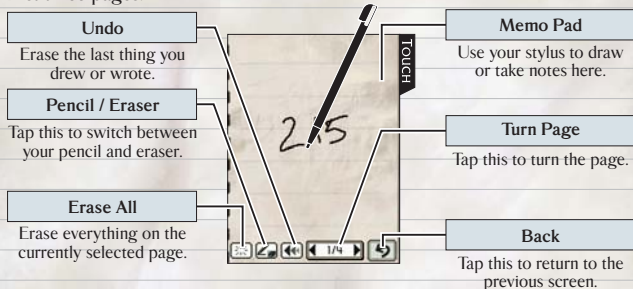
21

Use Items

To use items, tap , then touch the item you want to use. Double-tap the area or item on which you want to use the selected item to see what happens. To cancel, tap .

Memo

Tap  to open your memo pad. You can take up to three pages of notes and sketches. Any notes you receive from other characters will appear after the first three pages.



About Items

You'll find items as the result of conversations and searches. Some items can be used on—or stored in—other items in the environment.

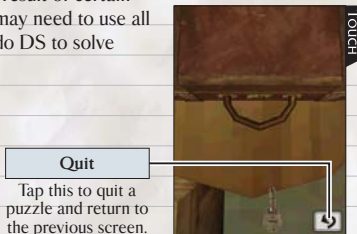
SOLVING PUZZLES

22

As you progress through the game, you'll use the Touch Screen to solve puzzles. If people need your help, it's usually in your best interest to lend a hand.

Puzzle Screen

The puzzle screen appears as the result of certain conversations and searches. You may need to use all the functionalities of your Nintendo DS to solve the puzzles.



Failure

Don't give up if you fail a puzzle! You can try puzzles as many times as needed. If you're stuck, try talking to people or searching for extra clues.




USING YOUR NOTEBOOK

23


Your notebook contains a lot of useful information, so be sure to open it as you progress through the game. You can use it to check on information you've gathered and also to write down important clues.

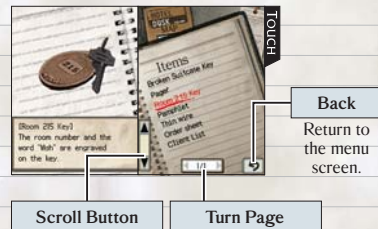
Notebook Screen

Tap  on the movement screen to display the screen shown here. Tap a menu item to select it.



Items

Tap an item to view an item explanation. When you see  on the left screen, use the scroll button to scroll the text up and down.



■ Characters

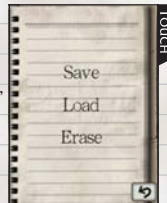
Tap a character's name to see a profile and list of questions you want to ask that character. When you see ▼ on the left screen, use the scroll button to scroll text up and down.



Scroll Button

■ Save/Load

Select this to save, load, or erase game data. First, choose either Save or Load to move to the file-select screen. Next, choose the file you want to load, or the file slot to which you want to save, then choose Yes. If you want to delete data, choose Erase.

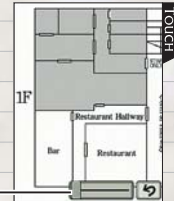


■ Memo

This is the place to take and look over notes (see p. 21).

■ Map

As you progress through the game, Map and Brochure (see p. 23) will appear as menu items. Tap either one to bring up a hotel map. Tap 1st Floor or 2nd Floor to see a close-up of that floor.



Slider

■ Summary

After you clear Chapter One, Summary (see p. 23) will appear as a menu selection. Both will display information on chapters you've cleared. Tap the chapter you want to review to display it. When you see ▼ on the left screen, use the scroll button to scroll summary text up and down.



■ System

Come here to turn the Rumble feature on or off or switch your handedness settings.

PROGRESSING THROUGH THE STORY 26

At certain points, you may find yourself wondering what to do next. Here are a few hints to help you get unstuck.

Pay Attention!

Pay close attention to the conversation choices you take and how the person you're speaking with reacts. If you can get people to trust you, they may provide vital information.

Search Everywhere!

If you use the slider to look at an area from different angles, you may find something new. Also try looking at areas from a distance. Some things may be easier to see from far away.



Write it Down!

If you hear or find something you think is important, write it down in the notebook (see p.21). It may come in handy later on.

Warranty & Service Information

REV-P

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

NOTES

28

NOTES

29

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ – VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous avez été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

**convulsions
troubles de la vue**

**tics oculaires ou musculaires
mouvements involontaires**

**perte de conscience
désorientation**

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 9 pouces (22,9 cm) d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS, avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le manufacturier du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des mécanismes sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures corporelles ou des dommages matériels.

AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Quand vous utilisez le stylos, ne le serrez pas trop fort et n'appuyez pas excessivement sur l'écran, ce qui peut causer fatigue et inconfort.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer de nouveau.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide de la batterie

Le Nintendo DS contient une batterie au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la batterie ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la batterie, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez l'aire contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin. Pour éviter l'écoulement de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne tentez pas de démonter, de réparer, ni de déformer la batterie.
- Ne disposez jamais d'une batterie dans les flammes.
- Ne touchez pas aux points de contact de la batterie, ne causez pas de court circuit en y touchant avec un objet métallique.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la batterie.

Renseignements légaux importants

REV-E

Ce jeu de Nintendo n'est pas conçu pour une utilisation avec des appareils non autorisés. L'utilisation de tels appareils annulera votre garantie de produit Nintendo. La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Le sceau officiel vous assure que ce produit est autorisé sous licence ou fabriqué par Nintendo. Vérifiez toujours la présence du sceau lorsque vous achetez des systèmes, des accessoires, des jeux ou tout autre produit connexe.

Nintendo n'agrége pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.



CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO NINTENDO DS.



Compatible avec le Rumble Pak (vendu séparément)

CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LE LOGICIEL DE RÉACTIONS VIRTUELLES.

BESOIN D'AIDE POUR JOUER ?

Sur le site www.nintendo.com/games, des pages sur les jeux de Nintendo présentent le déroulement des jeux, des foires aux questions et des codes pour plusieurs de nos jeux. Si la réponse que vous cherchez n'y est pas, consultez nos forums où vous pouvez échanger, en ligne, des indices avec d'autres joueurs.

Pour obtenir plus d'information sur nos forums en ligne, visitez www.nintendo.com/community.

Si vous n'avez pas accès au site Web, vous pouvez obtenir des conseils enregistrés pour de nombreux jeux, en utilisant la ligne de puissance de Nintendo au (425) 885-7529. Il peut s'agir d'un interurbain, demandez donc la permission à la personne responsable du compte de téléphone.



TABLE DES MATIÈRES

33

| | | | |
|-----------------------------|----|--------------------------------|----|
| Prologue | 34 | Parler | 46 |
| Personnages | 36 | Rechercher | 48 |
| Commandes | 38 | Compléter des casse-tête | 50 |
| Enregistrement | 40 | Utiliser votre carnet de notes | 51 |
| À la recherche de la vérité | 42 | Progresser dans l'histoire | 54 |
| Contrôler Kyle | 44 | | |

Tenir la Nintendo DS

Vous tiendrez la Nintendo DS sur le côté lorsque vous jouez à Hotel Dusk. Placez l'écran tactile à droite ou à gauche si vous êtes gaucher. Vous pouvez changer le réglage de la latéralité manuelle lorsque vous jouez au jeu pour la première fois (voir p. 40) ou sur le menu de l'appareil (voir p. 53). Les explications de ce mode d'emploi sont par défaut pour les droitiers.



Les images d'écran de ce mode d'emploi portent l'inscription TOUCHER pour les images de l'écran tactile, et les images de l'autre écran ne portent aucune inscription.

PROLOGUE

34

Mon nom est Kyle Hyde.

Le 24 décembre 1976, j'ai tué un homme nommé Brian Bradley. Il était mon partenaire. Et mon ami.

« Hé, Bradley ! Je viens juste de parler au chef. Vas-tu vraiment faire ça ? »

« Ouin. On pense que c'est la seule manière d'obtenir l'info qu'on a besoin. »

« J'sais pas... »

« Écoute, je sais que c'est dangereux, mais je ne suis pas le seul qui veut régler ça. »

« OK partenaire. Si tu le dis... Alors que vas-tu dire à Mila ? »

« Pas grand chose. Probablement qu'on va me transférer ou quelque chose du genre. Peut-être que je vais l'envoyer à Boston pour qu'elle vive avec de la famille jusqu'à ce que tout soit réglé. C'est plus prudent que de te laisser la surveiller, pas vrai ? »

Décembre 1975. Bradley enquête secrètement sur un crime de syndicat à Manhattan. Un an plus tard, il nous vend en donnant de l'information confidentielle de la police à de mauvais gars. Il est un traître. J'entends les nouvelles, je parcours la ville et je le trouve finalement.

« Bradley, pourquoi t'as fait ça ? »

Il se retourne pour se sauver et je le tire. Bradley s'accroupit et plonge dans la rivière. On n'a jamais trouvé son corps. Un mauvais policier n'est pas un sujet populaire, alors le cas est totalement oublié en l'espace de quelques jours.

« On n'utilise pas notre staff pour chercher un rat mort Kyle. Oublie ça. »

Pour ce qui est de moi ? Je laisse mon badge et mon arme sur mon bureau et m'en vais. Huit ans dans la police...envolées.

35

Ça va faire trois ans depuis que j'ai quitté le district 89 et New York. Maintenant, je suis un vendeur pour un magasin appelé Red Crown... mais je suis toujours à la recherche de Bradley.

Vue de l'extérieur, Red Crown est une firme de vente porte à porte de biens pour la maison. Mais Ed, le patron, a une petite business discrète. Il trouve des choses qui ne devraient pas toujours être trouvées et de temps en temps, je lui donne un coup de main.

Lorsqu'un job se présente, Ed me dit où aller et inscrit ce que je suis supposé faire sur une feuille de commande qu'il me poste. Lorsque j'arrive, je relaxe jusqu'à temps que la feuille arrive. Mais une fois que je la reçois, c'est le temps de travailler.

28 décembre 1979. Le dernier vendredi de l'année. Ed me page, mais j'attends quelques heures avant de le rappeler... Ce fut une nuit assez rough.

« Hyde ! Pourquoi ne t'es-tu pas enregistré ? »

« Ed, arrête de crier. Ma tête résonne comme si un orchestre était pris dans ma tête. »

« Lendemain de brosse, encore une fois ? J'ai aucune sympathie pour toi mon homme. On récolte toujours ce qu'on sème ! Maintenant, écoute-moi bien ! J'ai un job pour toi ! C'est une place appelée Hotel Dusk. Le paquet est en route et la feuille de commande est dedans. »

« Compris. »

Je raccroche et saute dans ma station-wagon toute maganée. Il est temps d'être sur la route.

Je n'avais pas réalisé ça quand j'ai commencé ce voyage, mais alors que j'arrive à Hotel Dusk, j'ai un étrange pressentiment que je m'apprête à trouver quelque chose ; quelque chose qui me mènera à Bradley.



Kyle Hyde

Un ancien détective de N.Y.P.D. qui a 33 ans. Il est devenu un vendeur sur la route depuis trois ans, mais il continue de rechercher son ex-partenaire Brian Bradley. De l'extérieur, il a l'air d'un homme brusque et cavalier, mais lorsque quelque chose attire son attention, il perd toute sa prétention.



Mila

La jeune femme que Kyle rencontre sur la route quand il voyage vers l'Hotel Dusk. Lorsqu'elle arrive à l'hôtel, Kyle se rend compte qu'elle ne peut pas parler. Elle porte un bracelet identique à celui que Bradley portait.



Rachel

La secrétaire de 27 ans du président de Red Crown, Ed. Elle est le contact principal de Kyle et quelque fois sa confidente. Elle est spirituelle et gentille et n'est pas au courant que Kyle recherche Bradley.



Dunning

Le propriétaire d'Hotel Dusk de 49 ans. Il est un homme têtu qui déteste autant les policiers, les escrocs et le trouble. Il raconte l'histoire de la chambre 215 à Kyle.



Ed

Le président de Red Crown de 55 ans. Il est l'ami du père défunt de Kyle, un ex-policier de L.A.P.D. Il est le seul à savoir que Kyle recherche Bradley.



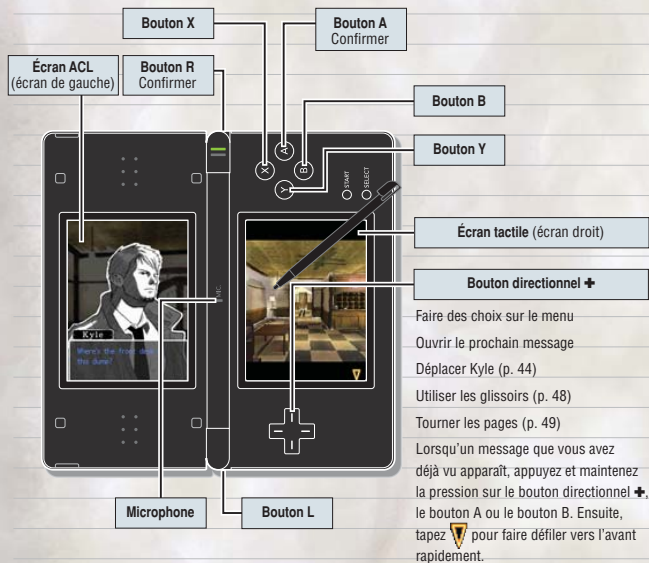
Brian Bradley

Un homme que Kyle essaie de trouver. Bradley est l'ancien partenaire et ami de Kyle. Il y a trois ans, il a changé et a donné des renseignements confidentiels de la police à un groupe criminel sur lequel il était supposé enquêter. Kyle l'a tiré, mais Bradley a disparu et n'a pas été vu depuis.

COMMANDES

38

Hotel Dusk est contrôlé presque exclusivement par des touches et des déplacements du stylos sur l'écran tactile. Ci-bas se trouve le schéma de la Nintendo DS qui correspond aux commandes de jeu.



39

Si vous jouez en tant que droitier, vous n'utiliserez pas les boutons B, X, Y ou L.







Fermer la Nintendo DS pendant une partie pour activer le mode de veille économiseur d'énergie.

Commandes de sélection sur le menu

Pour faire un choix d'écran de conversation (p. 46), tapez une option une fois pour la choisir. Ensuite, tapez une fois de plus pour confirmer votre choix. Les choix sur le menu sur tous les autres écrans sont complétés en ne tapant qu'une seule fois.

À propos des réglages pour gauchers

Si vous choisissez de jouer en tant que gaucher au début du jeu, le bouton de fonctionnalité changera tel qu'illustré à droite. Si vous voulez changer de main pendant une partie, ouvrez votre carnet de notes et choisissez «System» pour ce faire (p. 53). Veuillez prendre note que le bouton directionnel + en haut, en bas, à gauche et à droite affiche la même chose que si vous teniez votre Nintendo DS sur le côté.

| Droitier | | Gaucher |
|--------------------------------|---|------------------------------|
| Bouton directionnel + - haut |  | Bouton Y |
| Bouton directionnel + - bas |  | Bouton A |
| Bouton directionnel + - gauche |  | Bouton B |
| Bouton directionnel + - droit |  | Bouton X |
| Bouton A |  | Bouton directionnel + - haut |
| Bouton R |  | Bouton L |

ENREGISTREMENT

40

Assurez-vous que votre Nintendo DS est éteinte. Insérez le disque de jeu Hotel Dusk Room 215 dans la fente pour carte de jeu DS jusqu'à ce qu'il y ait un déclic et allumez l'appareil.

Lorsque vous jouez avec un Rumble Pak, insérez-le dans la fente pour carte de jeu Game Boy Advance jusqu'à ce qu'il y ait un déclic.

1. Après avoir allumé l'appareil, lisez les renseignements sur l'écran de démarrage (illustré à droite). Ensuite, tapez-le pour vous rendre à l'écran du menu DS.

2. Sur l'écran du menu DS, tapez le panneau Hotel Dusk Room 215.

Si votre Nintendo DS est réglée au mode de démarrage Auto, l'écran du menu DS n'apparaîtra pas. Veuillez consulter le mode d'emploi de votre Nintendo DS pour plus de détails.

3. Lorsque vous jouez pour la toute première fois, vous aurez besoin de choisir entre le réglage pour droitier ou pour gaucher avant de vous déplacer vers l'écran titre.

La prochaine fois que vous jouerez, vous ne verrez pas cet écran et vous vous rendrez directement à l'écran titre.



Écran titre

Faites un choix en le tapant avec le stylus.

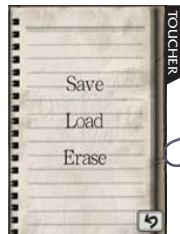
| | |
|----------|---|
| START | Commencez à jouer à partir du début. |
| CONTINUE | Continuez à jouer votre partie en progrès. Après avoir choisi CONTINUE, vous devez choisir un fichier sauvegardé duquel vous commencerez à jouer. |



À propos de la sauvegarde

Pour sauvegarder votre partie, choisissez l'icône du carnet de notes sur l'écran de mouvements (p. 44). Lorsque l'écran du carnet de notes (p. 51) apparaît, choisissez «Save / Load», ensuite tapez «Save». Ensuite, choisissez un fichier sur lequel vous sauvegarderez et confirmez en tapant «Yes» lorsqu'il apparaît. Vous aurez aussi la chance de sauvegarder à la fin de chaque chapitre (p. 42). Pour effacer un fichier sauvegardé, choisissez «Save / Load», ensuite, tapez «Erase» lorsqu'il apparaît.

Vous pouvez effacer toutes vos données sauvegardées en appuyant simultanément et en maintenant la pression sur les boutons A, B, X, Y, L et R lorsque vous démarrez votre jeu. **Soyez prudent ! Les données de jeu effacées sont irrécupérables !**




À LA RECHERCHE DE LA VÉRITÉ

42

L'histoire d'Hotel Dusk est divisée en chapitres. Pour progresser dans la partie, guidez Kyle Hyde dans l'hôtel pour qu'il puisse interagir avec des gens qui restent dans l'hôtel.

1. Contrôler Kyle (p. 44-45)

Touchez un endroit sur l'écran pour que Kyle se déplace dans cette direction. Plus vous placez le stylos loin de lui, plus il se déplacera rapidement. Lorsque vous arrivez vers une porte, tapez l'icône de la porte  pour interagir avec la porte. Vous pouvez frapper sur la porte en la tapant ou encore l'ouvrir en touchant la poignée deux fois.



5. Se déplacer vers le prochain chapitre

Alors que vous répétez les étapes 1 à 4, le temps avancera dans la partie. Quand un certain temps s'est écoulé, vous arrêterez et réfléchirez sur ce qui s'est passé dans le chapitre actuel, ensuite, déplacez-vous vers le prochain.



4. Compléter des casse-tête (p. 50)

Dans le cadre de la partie, vous verrez quelques fois un casse-tête que vous devez compléter. Utilisez toutes les fonctions de la Nintendo DS pour résoudre le mystère !



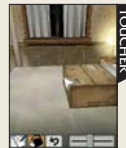
2. Parler (p. 46-47)

Parlez à des gens pour obtenir des renseignements, ensuite, utilisez ces renseignements pour progresser dans l'histoire.



3. Rechercher (p. 48-49)


Cherchez n'importe quels endroits ou articles qui captent votre attention. Vous pourriez trouver un indice important !



Game Over

Soyez prudent lorsque vous interagissez avec les gens ! Si vous dites la mauvaise chose ou que vous agissez de la mauvaise façon, on pourrait vous mettre dehors de l'hôtel et terminer votre partie.

Utilisation du carnet de notes (p. 51-53)

Tapez l'icône du carnet de notes  sur l'écran de mouvements (p. 44) pour ouvrir votre carnet de notes. Ici, vous pouvez vérifier les informations sur les gens et les articles, sauvegarder votre partie, consulter la carte et faire d'autres choses.

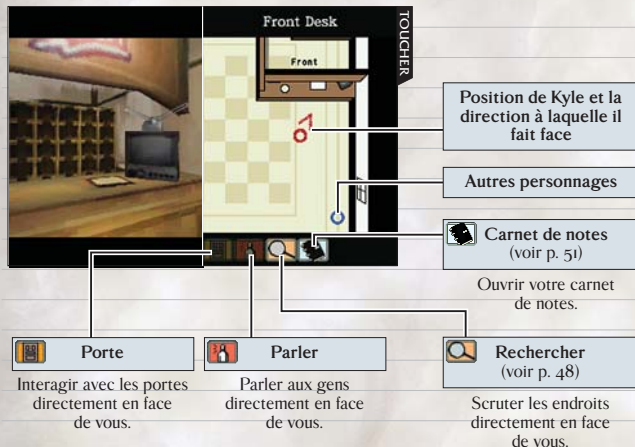


43

En jouant, vous devez guider Kyle dans l'hôtel. L'écran gauche affichera ce que Kyle voit lorsqu'il se promène. Déplacez-vous près des gens auxquels vous voulez parler ou près des endroits que vous voulez scruter.

Écran de mouvements

Kyle se déplacera dans la direction indiquée par l'endroit où vous touchez l'écran tactile avec le stylus. Touchez l'écran plus loin de lui pour qu'il se déplace plus rapidement.



Se déplacer plus près des gens et des articles

Lorsque vous approchez une personne, sera illuminé. Tapez-le pour engendrer des conversations, poser des questions, et faire le suivi sur des indices (voir p. 46). Lorsque vous approchez un endroit pouvant être cherché, sera illuminé. Tapez-le pour zoomer sur ce qui se trouve en face de vous. À ce moment-là, vous pouvez examiner l'endroit.



Portes

Lorsque vous approchez une porte, sera illuminé. Si vous tapez cette icône, la porte apparaîtra sur l'écran tactile. Tapez la porte deux fois pour frapper ou tapez la poignée de porte deux fois pour essayer d'ouvrir la porte. Choisissez pour écrire des mémos (voir p. 49), pour utiliser des articles (voir p. 49) ou pour revenir à l'écran de mouvements.





Utilisation des clés

Plusieurs portes de l'hôtel sont verrouillées. Si vous avez une clé pour une chambre spécifique, touchez , choisissez la clé, ensuite, touchez la poignée pour l'utiliser.




Hotel Dusk est habité par des morts, des menteurs et des voleurs – mais vous devrez leur parler si vous voulez découvrir leurs secrets et progresser dans le jeu.

Écran de conversation

Tapez  sur l'écran de mouvements pour vous rendre vers l'écran de conversation, où vous pouvez parler aux gens. Tapez  pour faire défiler les messages quand ils apparaissent. Tapez un choix pour le choisir, tapez-le à nouveau pour confirmer.



■ Suivi

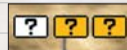
Lorsque vous voyez , vous pouvez faire le suivi sur ce que la personne à laquelle vous parlez vient de dire en tapant . Si vous jouez en tant que gaucher, ce  apparaîtra sur l'écran de gauche là où Kyle est affiché. Faire le suivi sur les bonnes choses est comme ouvrir une porte dans le cœur de l'histoire, alors utilisez cette option intelligemment.






GAME OVER

Selon la tournure des conversations, et comment vous faites certains casse-tête, Kyle pourrait être jeté en dehors de l'hôtel ou retourné dans sa chambre. Si cela se produit, c'est game over. Si vous voulez recommencer à partir de l'endroit où vous avez laissé, choisissez « Retry ». Si vous voulez retourner à l'écran titre, choisissez « Back to Title ».

■ Panneaux de questions



Lorsque Kyle entend quelque chose qui éveille sa curiosité, il garde en tête une question. Ces questions sont divisées en trois catégories différentes, et il peut les poser quand il y a une pause dans la conversation. Les trois types de questions sont affichés ci-bas.

| | |
|---|---|
|  | Les questions qui peuvent être répondues en ne parlant qu'à une seule personne. Si vous manquez votre chance de poser une de ces questions, vous pouvez vous en souvenir plus tard. Dans ce cas, l'icône changera de noir à gris. |
|  | Les questions qui exigent que vous les posiez à plus d'une personne ou les questions que vous ne savez pas à qui les poser. |
|  | Les questions nécessaires pour résoudre un problème spécifique. |

Panneau de questions

Taper une fois pour le choisir et deux fois pour confirmer.

Mémo (voir p. 49)

Écrire des notes et réviser l'information de votre carnet de notes.

Articles (voir p. 51)

Montrer les articles en votre possession aux autres personnages. Choisir un article, ensuite, choisir « Show » pour utiliser cette caractéristique.



Retour

Retourner à l'écran de mouvements.

Révision


Jeter un autre coup d'œil sur les conversations utilisées dans le panneau de conversations.

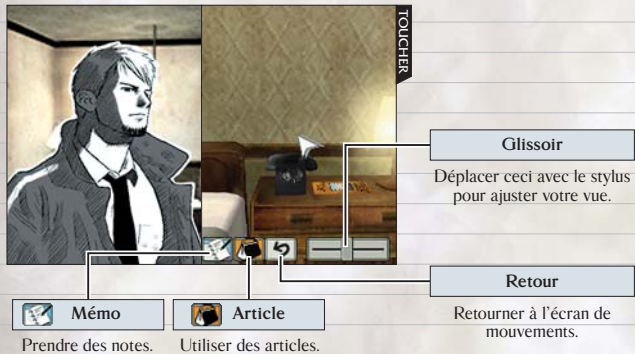
RECHERCHER

48



Pour résoudre les mystères que vous rencontrez, vous devrez chercher des endroits et des articles. Assurez-vous de faire une recherche en profondeur de tout ce qui vous semble suspect. Qui sait quel indice vous pourriez trouver ?

Écran de recherche


Tapez  sur l'écran de mouvements. Sur cet écran, tapez deux fois sur ce que vous voulez examiner.

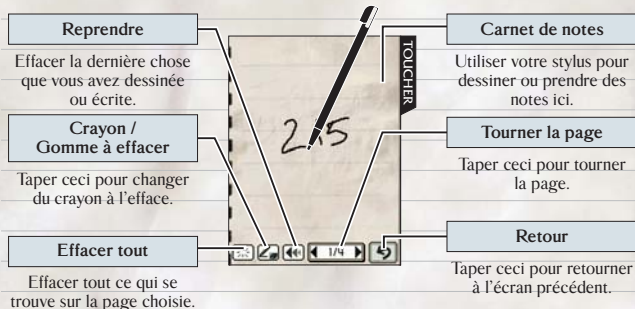


■ Utiliser des articles

Pour utiliser des articles, tapez , ensuite, touchez l'article que vous voulez utiliser. Tapez deux fois l'endroit ou l'article que vous voulez utiliser pour voir ce qui va se passer. Pour annuler, tapez .

■ Mémo

Taper  pour ouvrir votre carnet de notes. Vous pouvez prendre jusqu'à trois pages de notes et gribouillages. Les notes que vous recevez de d'autres personnages seront placées après ces trois premières pages.



À propos des articles

Vous trouverez des articles grâce à des conversations et des recherches. Certains articles peuvent être utilisés sur – ou gardés dans – d'autres articles de l'environnement.

COMPLÉTER DES CASSE-TÊTE

50

Alors que vous progressez dans la partie, vous utiliserez l'écran tactile pour compléter des casse-tête. Si des personnes ont besoin de votre aide, c'est dans votre meilleur intérêt de leur donner un coup de main.

Écran de casse-tête

L'écran de casse-tête apparaît grâce à des conversations ou articles. Vous pourriez avoir besoin d'utiliser toutes les fonctionnalités de votre Nintendo DS afin de compléter les casse-tête.

Quitter

Taper ceci pour quitter un casse-tête et retourner à l'écran précédent.



Échec

N'abandonnez pas si vous échouez un casse-tête ! Vous pouvez essayer de compléter un casse-tête autant de fois que vous voulez. Si vous êtes pris, essayez de parler à des gens ou de chercher des indices additionnels.




UTILISER VOTRE CARNET DE NOTES

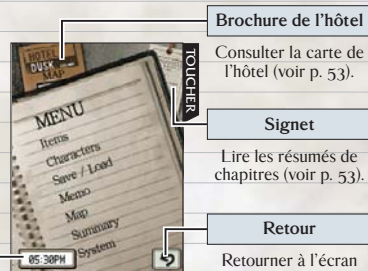
51

Votre carnet de notes contient beaucoup d'information utile, alors assurez-vous de l'ouvrir régulièrement quand vous progressez dans la partie. Vous pouvez l'utiliser pour vérifier des renseignements que vous avez obtenus et aussi pour inscrire des indices importants.


Écran du carnet de notes

Tapez  sur l'écran de mouvements pour afficher l'écran du carnet de notes ici. Tapez un item du menu pour le choisir.

Temps de jeu actuel



■ Articles

Tapez un article pour voir une explication sur l'article. Lorsque vous voyez  sur l'écran de gauche, utilisez le bouton de défilement pour faire défiler le texte vers le haut ou vers le bas.



■ Personnages

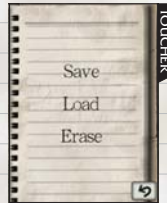
Tapez le nom d'un personnage pour voir le profil et la liste de questions que vous voulez poser à ce personnage. Lorsque vous voyez ▼ sur l'écran de gauche, utilisez le bouton de défilement pour faire défiler le texte vers le haut ou le bas.



Bouton de défilement

■ Sauvegarde / Chargement

Choisissez ceci pour sauvegarder, charger ou effacer des données de jeu. Tout d'abord, choisissez « Save » ou « Load » pour vous déplacer vers l'écran de choix de fichier. Ensuite, choisissez le fichier que vous voulez charger ou la fente du fichier que vous sauvegardez, ensuite, choisissez « Yes ». Si vous voulez effacer des données choisissez « Erase ».

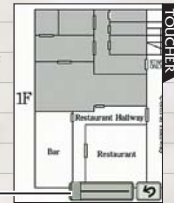


■ Mémo

C'est la place pour prendre des notes ou les consulter (voir p. 49).

■ Carte

Alors que vous progressez dans l'histoire, « Map » et « Brochure » (voir p. 51) apparaîtront en tant qu'items de menu. Tapez-en un pour afficher la carte de l'hôtel. Tapez « 1st Floor » (1er étage) ou « 2nd Floor » (2e étage) pour voir cet étage de plus près.



Glissolo

■ Résumé

Après avoir complété le premier chapitre, un résumé (Summary) (voir p. 51) apparaîtra en tant que choix au menu. De l'information sur les chapitres que vous avez complétés sera affichée. Tapez le chapitre que vous voulez consulter pour l'afficher. Lorsque vous voyez ▼ sur l'écran de gauche, utilisez le bouton de défilement pour faire défiler le texte du résumé vers le haut ou vers le bas.



■ Système (System)

Venez ici pour activer ou désactiver la fonction de vibration ou pour changer le paramètre de latéralité manuelle.

À certains points, vous pourriez vous demander ce que vous devriez faire ensuite. Voici quelques indices pour vous aider.

Portez attention !

Portez attention aux choix de conversations que vous faites et comment la personne à laquelle vous parlez réagit. Si vous pouvez faire en sorte que les gens vous fassent confiance, ils pourraient vous donner de l'information vitale.

Examinez tous les recoins !

Si vous utilisez le glissoir pour examiner un endroit sous tous ses angles, vous pourriez trouver de nouvelles choses. De plus, essayez de rechercher des endroits en gardant une certaine distance. Certaines choses sont plus visibles de loin.



Écrivez !

Si vous entendez ou trouvez quelque chose que vous croyez important, écrivez-le dans votre carnet (voir p. 49). Cela pourrait s'avérer très utile plus tard.

Renseignements sur l'entretien et la garantie

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit défectueux. Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Web, www.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SÉRAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIAUX OU DE MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES **GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE** ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.